

## ÖTLETPOSTA

8. csomag  
2007. május

### AZ 1–12. ÉVFOLYAMON TANÍTÓ KOLLÉGÁKNAK

#### Drámajátékok Forrás: [www.drama.hu](http://www.drama.hu)

Minden kollégának ajánljuk, hogy rendszeresen látogassa ezt a honlapot, a *Játéktár* című könyvtárat.  
Érdemes!

#### Játékok a Drámapedagógiai Magazinból 1999/különszám, 1999/2. szám Szerkesztette: Kaposi László

#### 1. Akarsz beszélgetni?

*(kommunikációs játék, spontán beszéd fejlesztése, nyelvi játék, kifejezőképesség, együttműködés párokban)*

Alkossatok hatos vagy nyolcas csoportokat, s döntsétek el, ki legyen az a két játékos, aki titokban megállapodik egy beszélgetési témában! Ők ketten aztán megvitatják a témát a csoport előtt. Céljuk az, hogy félrevezessék a többieket az általuk megbeszélte témát illetően, de közben semmiféle valótlant, a témától (jelentősen) eltérőt nem mondhatnak. Ha úgy véled, hogy rájöttél a beszélgetés témájára, akkor bekapcsolódhatsz a társalgásba. Ezután azonban a két „témagazda” bármikor megkérdezheti tőled, hogy szerinted miről van szó. Ha erre sor kerül, suttogva kell közölnöd egyikükkel, hogy mire gondoltál. Ha ráhibáztál, továbbra is részt vehetsz a társalgásban, ha nem, újból megfigyelő leszel – mindaddig, amíg nem támad újabb ötleted. Három tévedés kieséssel jár. A játék addig tart, amíg mindenki a) kitalálta a témát és bekapcsolódott a társalgásba, vagy b) háromszor tévesen kérdezett rá és kiesett a játékból.

#### 2. Álarcos mulatság

*(maszkos játék, kommunikáció tekintettel, mimikával, testnyelven, kifejezőképesség)*

Képzeld el, hogy öt álarc fekszik előtted egy asztalon: Meglepetés, Harag, Arrogancia, Tragédia, Komédia. Emeld fel Meglepetést, s nézz át rajta! Vedd fel Meglepetést úgy, hogy a kezeddal közben takard el az arcod! Vedd el a kezedd, hogy a maszk láthatóvá váljék! Feszítsd meg az arcod, hogy amikor a fejed jobbra és balra mozdítod, ne változzék az arckifejezésed! Vedd le Meglepetést – a kezedd mögött az arcod újra közömbössé válik –, s menj vissza az asztalhoz! Válaszd ki Haragot, s vedd fel! Menj vissza, és próbáld ki Arroganciát, aztán felváltva Tragédiát és Komédiát! Vajon milyen gyorsan tudod kicserélni őket? Az egyik maszk tapadjon az arcodra! Az ujjaidat bedugva a maszk széle alá próbáld lefeszíteni az álarcot! A fejed és a kezedd maradjon egy helyben, a válladat és a karodat előre, a mellkasod hátrafelé mozgassd, miközben erőlködsz!

*Ezt a gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat. (A gyakorlat egyéni munkára is alkalmas.)*

#### 3. Általános helycsere

*(mozgáskoncentráció, reflex)*

A csoport összes tagja – egy fő kivételével – a patkó alakban elrendezett székeken foglal helyet. A szék nélkül maradt játékos (a „pillanatnyi” irányító) a patkó két végétől egyenlő távolságra áll. Elkiáltja két

csoporthag nevét, akiknek helyet kell cserélniük, de közben (mielőtt a helycsere megvalósulna) az irányító is megpróbál leülni a két szék valamelyikére. Az lesz az új irányító, akinek nem jut szék. Az irányító bármikor vezényelhet *általános helycsere*t is – ilyenkor mindenkinek föl kell állnia, hogy másik helyet keressen magának.

#### **4. A szavakon túl**

*(kommunikációs játék, kommunikáció testnyelven, szituációs játék)*

Az itt következő rövid gyakorlatok a kommunikációs csatornáinkat teszik vizsgálat tárgyává. Válasszunk párt magunknak, a párok egyik tagja lesz „A”, a másik „B” (a drámatanár pedig a játék vezetője).

- a) A párok tagjai üljenek egymással szemben! „A” magyarázza el egy képzeletbeli gép működését „B”-nek, aki szükség esetén kérdéseket tehet fel „A”-nak. Némi idő múltán a vezető a „Válts!” utasítást adja. „A” és „B” erre (mintha mi sem történt volna) halandzsanyelven folytatja a beszélgetést. Amikor elhangzik a következő utasítás, „A” és „B” ismét értelmes nyelven kezd beszélgetni, és így tovább.
- b) Üljetek háttal a partnereknek! Beszélgetsetek el bármilyen témáról anélkül, hogy megfordulnátok, és látnátok egymást!
- c) A párok üljenek egymással szemben, becsukott szemmel, s folytassák a beszélgetést.
- d) Szemben ülve, beszéd és hangok nélkül játszunk: „B”-nek van valamilyen gondja (pl. szüksége van valamire), amit kizárólag mimikával próbál megértetni „A”-val, aki igyekszik segíteni neki.
- e) Üljetek szemben egymással! „A” egy részlegesen halláskárosult fiatalember, aki csomagot akar feladni egy forgalmas postahivatalban, de nem ismeri ki magát az úrlapokon. „B” hivatalnok vagy (szintén) ügyfél lehet. Mi történik?
- f) A párok tagjai egymással szemben ülnek, s megfogják egymás kezét. „B” szavak nélkül próbálja meg kifejezni valamilyen igényét, szándékát, amire „A” reagál.

Ezek a gyakorlatok a nonverbális kommunikáció megértése és gyakorlása végett fontosak. Minden játék után beszéljük meg partnerünkkel a gyakorlat közben keletkezett érzéseinket: Melyik volt a legnehezebb gyakorlat? Hol akadt el a kommunikáció? Melyik kommunikációs csatornán tudtuk a legtöbbet közölni? Stb.

#### **5. A szobrok életre kelnek!**

*(kommunikációs játék, kommunikáció testnyelven, szituációs játék, együttműködés párokban)*

Az egyik játékos szobrot formáz a testéből, vagyis felvesz egy pózt. Amikor készen van, akkor a párja a közelében keres egy helyet, s az első játékos testhelyzetéből kiindulva – anélkül, hogy hozzáérne – felvesz egy pózt. Így egy szoborpáros jött létre. Amikor ez megtörtént (lehetőleg szavak nélkül!), az első játékos keres egy új helyet (és új pózt) a második játékos környékén. Több fordulóban is alakíthatjuk szoborpárosunkat. A vezető jeladására mindkét játékos „dermedjen meg”! Mozdulatok, s ha kell, akkor szavak segítségével játsszatok le egy a szoborpárosból kiinduló helyzetet! Ha nem ugyanarra gondoltok, akkor játsszatok le ki mindkét variánst! Több játékosal is érdemes kipróbálni a gyakorlatot. Ha már elég gyakorlottak vagytok, dolgozhattok hármas vagy négyes csoportokban is. Kísérletezhetek a feszültség szint váltakoztatásával. Végezzétek az egyik gyakorlatot csekély, a másikat nagyobb intenzitással. Próbáljatok szó nélkül dolgozni! Utána beszéljétek meg a problémákat, az újszerű ötleteket és a leggyakoribb reakciókat!

#### **6. Arcrajzolás**

*(maszkos játék, kommunikáció tekintettel, mimikával, kifejezőképesség)*

- a) Közömbösség üljön ki az arcodra! A kezed emeld az arcodhoz, egészen közel, de ne érh hozzá! Lassan húzd végig a kezed az arcodon (arcod előtt!), üljön ki rá a félelem! A tekinteted egyenesen előre meredjen, ne érzékelje mozgó kezed! Lassan visszafelé húzva a kezed töröld le a félelmet, légy újra közömbös!

- b) Ismételd meg a gyakorlatot úgy, hogy most mindig másféle érzélem üljön ki arcodra! Az átalakulások legyenek teljesek és pontosak! Milyen gyorsan tudod megalkotni és letörölni arcodat?
- c) Próbáld ki a gyakorlatot egy társsal! Kezed lassan húzd végig közömbös arcán, hogy azon valamilyen másféle érzélem jelenjen meg!

*Ezt a gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat. (A gyakorlat egyéni munkára is alkalmas.)*

## **7. Atom**

*(mozgáskoncentráció, együttműködés)*

A csoport a „kikiáltó” utasításait követve mozog a teremben (pl. „Kocogj!”, „Szökdelj!” stb.). Amikor a kikiáltó egy számot kiált, mondjuk azt, hogy „Kettes atom!” vagy „Ötös atom!”, a többieknek – minél gyorsabban! – ilyen létszámú csoportot kell alakítaniuk. Az „Egyes atom!” utasításra mindenkinek zárt, „önmagát ölelő” helyzetbe kell dermednie. A „kikiáltó” bármilyen számot mondhat, s ugyanazt a számot többször is. Azok, akik kimaradnak a meghatározott létszámú csoport/ok/ból (mert például a társaság létszáma nem osztható az adott számmal) kisebb létszámú csoportot alakítsanak!

## **8. Az ajándék**

*(kommunikációs játék, kommunikáció testnyelven, kifejezőképesség, szituációs játék)*

Alkoss meg két karaktert! Az egyik az ajándékozó, a másik az ajándékozott. Kezdj ajándékozóként: találj ki egy tárgyat! Fordulj jobbra, és kínáld fel a tárgyat a képzeletbeli ajándékozottnak! Fordulj tovább, közben változtasd meg a kéztartásod és az arckifejezésed, hogy átalakulhassál az ajándékozottá! Ügyelj arra, hogy a felkínált tárgyat vedd át, ugyanabból az irányból!

*Ezt a gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat. (A gyakorlat egyéni munkára is alkalmas.)*

## **9. Bagoly**

*(bizalomérzet kialakítása, térérzékelés)*

Mindenki álljon csukott szemmel! A tanár (pl. a vállát megérintve) titokban kijelöl valakit: ő lesz a „Bagoly”. A kijelölt játékos nem szól egy szót sem, csak kinyitja a szemét. A tanár jelzésére induljatok el kinyújtott kézzel (óvatosan, vigyázva egymásra), természetesen továbbra is csukott szemmel. Ha valakihez hozzáérsz, ne nyisd ki a szemed, csak kérdezd meg tőle: „Bagoly?” Ha a másik játékos visszakérdezéssel („Bagoly?”) válaszol, akkor nem találd meg az igazit, s tovább kell folytatnod a keresgélést. Ha a kijelölt játékos kérdezed meg („Bagoly?”), nem kapsz választ. Ekkor kinyithatod a szemed, majd egymásba karolva mindketten „baglyok” lesztek, de továbbra is némák maradtok. A játék akkor ér véget, amikor mindenki „bagollyá” válik.

## **10. Bemutatkozás**

*(kapcsolatteremtés, kommunikáció testnyelven, önbemutató, együttműködés egész csoportban, egymásra figyelés)*

- a) Alkossatok kört. Egyikőtök mondja meg a nevét, s közben tegyen valamilyen mozdulatot, mondjuk tapsoljon a feje fölött, végezzen kígyózó mozgást vagy hajoljon előre stb. A csoport ismétlje meg a nevet, s azzal együtt a mozdulatot is! A játék addig tart, amíg mindenki be nem mutatkozott. A második fordulóban valamilyen „drámai módon” (például suttogva, sikítva vagy ujjongva) közöld a neved, és egy másik gesztust alkalmazz!
- b) Alkossatok öt-hat fős kiscsoportokat, és válasszatok ki valakit, aki keresztnévét közölve elkezdja a játékot. A tőle jobbra álló megismétli a nevet, s hozzáteszi a sajátját. A harmadik személy megismétli az első két nevet, s közli a sajátját is. És így tovább, amíg mindenki be nem mutatkozott. Ezután mindenki írja körül többször a kört, s ismétlje el az összes nevet!

- c) A két csoport egyesüljön, s ismételje meg a játékot!
- d) Az összes csoport egyesüljön egy nagy körben, s ismételje meg a játékot!
- e) A játéknak ezen a pontján tegyetek valamilyen alliteráló melléknevet a keresztnemek elé, például: „vidám Vilmos”, „törékeny Tamara”, „ravasz Réka”.
- f) Járjatok fel s alá a teremben úgy, hogy közben aszerint mozogtok, viselkedtek, amilyen melléknevet választottatok magatoknak: a „szomorú Szandra” ábrázata legyen búskomor, az „izmos István” fitogtassa erejét! Ahogy a teremben sétálva találkozol valakivel, közöld vele az alliteráló melléknevet, majd a keresztnemed. Egy idő után már csak a melléknevet közöld, s hagyd, hogy a szembejövő maga találja ki a hozzáillő keresztnemet!

### 11. Beszélő alkatrészek

*(testnyelv értelmezése, fantázia, spontán beszéd fejlesztése, együttműködés egész csoportban)*

A csoport megállapodik egy valóságos gépben, amely meghatározott feladatot vagy szolgáltatást lát el (pl. mosógép, porszívó, telefon, nyomdagép stb.). Mozdulatok és hangok segítségével hozzátok létre a gépet. A gép elkészülte után ezúttal nem egy narrátor magyarázza el a gép működését, hanem a játékosok maguk mondják el egyenként, hogy (mint részegység vagy alkatrész) mi a funkciójuk. Beszélhettek arról is, hogy milyen fontosak vagytok, milyen régóta végzitek munkátokat, milyen formában vagytok, hogyan boldogultok a többiekkel, vannak-e sérüléseitek, sérelmeitek stb.

*Erre a gyakorlatra ugyanazok az instrukciók érvényesek, mint a Csináljunk gépet! esetében. A különbség: ezeknek a gépeknek „rendeltetésük van”.*

### 12. Boldog családok

*(társválasztás kiscsoportos játékokhoz)*

Négyfős csoportokban írjatok kártyákra családi neveket és pozíciókat. Minden családnak négy tagja (és négy kártyája) van, például: „Johnson, apa”, „Johnson, anya”, „Johnson, leánygyermek” és „Johnson, fiúgyermek”. (Ha az osztály létszáma nem többszöröse a négynek, lehetnek nagyszülők is.) Keverjétek össze a kártyákat, s kérjétek meg tanárokat, hogy ossza ki őket (mindenki egy kártyát kapjon)! Tanárokat jelzésére kezdjétek fel s alá sétálni a teremben, közben cseréljétek kártyákat egymással. A tanár újabb jelzésére a családtagoknak meg kell találniuk egymást, majd le kell ülniük családonként egy-egy székre. Az a család esik ki, amelyik utoljára ül le. A kommunikáció lehet akár verbális, akár nonverbális.

*Szervezési variáció – lényegileg megegyezik a Liszt családja néven ismert játékkal.*

### 13. Csináljunk gépet!

*(testnyelv értelmezése, fantázia, együttműködés)*

- a) Alkossatok egy nagy kört úgy, hogy majd a játék során minél nagyobb teret lehessen használni! Az egyik játékos a kör közepére áll, és valamilyen mozdulatot végez gépies, ismétlődő módon (mondjuk ide-oda himbálja a karját). Egyenként, nem előre meghatározott sorrendben, mindenki belép a körbe úgy, hogy létrehoz egy olyan mozgást, amely így vagy úgy, de „szinkronban van” a már bemutatott mozdulattal. Mondjuk a második játékos lefekszik a földre, és fel-le mozgatja az egyik lábát abban a ritmusban, ahogyan az első játékos a karját mozgatja. Fizikailag érintkezhetnek egymással, s igénybe vehetitek valaki más segítségét is. A lényeg az, hogy a különféle mozdulatokból egy gép „álljon össze”. Alkalmazzatok váratlan irányú, különböző ritmusú vagy olyan különböző szintű mozgásokat is, mint például a lefekvés, guggolás, támaszkodás, álldogálás stb. A játék végére megelevenedik egy fantasztikus gép, amely különféle, bonyolult ritmusban működő részekből tevődik össze. Próbáljatok kitalálni hanghatásokat is a gép működéséhez!
- b) Tanárokat jelzésére játsszátok el, hogy:
  - az áramot kikapcsolták, s a gép leáll;
  - a gép energiát veszít, és lassan működik;
  - a gép egyre gyorsabban működik;

- a gép egyre hangosabbá válik;
- a gép felrobban, és szétesik!

#### **14. Egy nap X. Y. életében**

*(szituációs játék)*

Válassz egy társat! Ezekben a gyakorlatokban egyikőtök mindig ugyanazt, a másik pedig minden esetben más-más szerepet játszik. Minden egyes gyakorlatot ismételjétek meg fordított szereposztásban! A cél az, hogy az állandó szerepben következetes legyél, a mindig változó szerepekben pedig rugalmas.

##### **Diák**

- az egyik szülővel reggeli közben
- a testvérével, aki kölcsön akarja kérni valamelyik ruhadarabját
- a tanárával, aki beszélni akar vele az iskolai munkájáról
- barátjával, akivel megbeszélték, hogy mit csinálnak aznap este
- az iskolaigazgatóval, aki behívatta az irodájába sorozatos késései miatt

##### **Anya**

- fiával/lányával reggelizés közben
- egy bolti eladóval, aki többet számított fel
- egy munkatárssal munka közben
- egy ritka látogatóval (pl. vallási vezető, nem kedvelt rokon)
- férjével vacsora közben
- a barátnőjével, aki beugrott hozzá

##### **Apa**

- feleségével reggeli közben
- munkatársával munka közben
- főnökével, akit szívességre kér
- legjobb barátjával, akinek ugyanaz a hobbija
- gyermekének tanárával a fogadónapon
- későn haza érkező fiával/lányával

*Az osztály csoportokra bontjuk, majd a párok a kis csoportok előtt dolgoznak.*

#### **15. Életmentő tutaj**

*(koncentráció, csendreflex; együttműködés)*

Ennek a játéknak az a célja, hogy minél több társatokat megmentésétek. Először is tegyetek újságlapokat a padlóra – ezek lesznek az életmentő tutajok, a padló pedig a víz. Döntsétek el, hogy ki legyen az őrszem! Az őrszem bármikor elkiálthatja magát: „Cápa!”. A játék kezdetekor mindenki úgy tesz, mintha úszna, s egyfolytában mozog. Amikor az őrszem elkiáltja magát: „Cápa!”, akkor mindenkinek – segítve másokat is! – fel kell jutnia egy tutajra, mielőtt az őrszem hangosan el nem számol ötig. Akinek ezután bármelyik testrésze hozzáér a padlóhoz, az a cápa zsákmánya lett. A tutajok számát minden egyes cápatámadás után csökkentjük! Akit a „cápa megevett”, az segíthet annak eldöntésében, hogy a számolást követően hozzáér-e valaki a padlóhoz.

#### **16. Élve eltemetve**

*(szituációs játék)*

Alkoss meg két karaktert! Az egyik, aki gyenge és tehetetlen, a föld alá szorult. A másik, aki erős és tettekre kész, a segítségére érkezik. Séta közben segélykérő kiáltást hall. Vajon honnan érkezik? Fülel, figyel, keres, kutat. A gyengébb egy lyukban kuporogva kiáltozik segítségért, hátha valaki meghallja. Az erős a fülét a földhöz tapasztja, majd dühödten ásni kezd. A gyenge kinyújtja a kezét; az erős csak ás és ás. Valahányszor karaktert váltasz, fordulj egyet, hogy egyértelműen jelezd a váltást! A megmenekülés

pillanata: az erős lenyúl, s kezét ugyanott tartva, megfordul: a gyenge karakterré alakul át, akit (éppen) kihúznak a mélyből.

*Ezt a gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat. (A gyakorlat egyéni munkára is alkalmas.)*

## **17. Én ez és ez vagyok**

*(szituációs játék indítása, együttműködés kiscsoportban)*

A játéknak az a célja, hogy előbb mindenki találja ki a maga szerepét, majd egy közös történetet kidolgozva hozzátok az összes szerepet kapcsolatba egymással! Választott szereped lehet bármelyik nemű, idősebb vagy fiatalabb nálad, történelmi, fikatív, filmből vagy tévéműsorból vett, ismert vagy általad kitalált.

Négyes vagy hatos csoportot alkotva üljete le körben. (Ne beszéljétek meg előre, hogy ki milyen szerepet válasszon, vagy hogy mi legyen a történet.) Mindenki mondja el, hogy milyen szerepet alakít, beszéljen a figura külsejéről, életkoráról, egészségi állapotáról, munkájáról és bármiről, amit szükségesnek tart. A többiek feltehetnek kérdéseket a szerep pontosítása végett. Menjetek végig a csoporton, hogy mindenkinek tisztázódjék a szerepe. A szerepek részint összefügghetnek, nyugodtan vállalhatsz például rokon viszonyt a korábban bejelentett szerepek bármelyikével. Lehetsz például bárki másnak, akár történelmi, akár fikatív alaknak a nagynénje, unokatestvére vagy nagyszülője; kijelentheted, hogy barát vagy szomszéd vagy; természetesen az is lehetséges, hogy senkit nem „ismersz” a többi játékos közül.

Lehet jelentkezős alapon mesélni a történetet, de mehetek körbe is. (Általában jobb, ha mindenki az általa választott ponton kapcsolódik be a történetbe.) Az első játékos bárhogyan kezdhet (pl. felkelhet, reggelizhet, és a helyi busszal elmehet munkába). Mindenki találjon valami összekötő kapcsot egy vagy több más játékoskal, és segítsen a történet továbbgördítésében. Próbáld „feladni a labdát” másoknak, hogy beléphessenek a történetbe. A történetnek nem kell feltétlenül kereknek lennie. A játék akkor válik teljessé, ha már mindenki a történet részese lett, s valamilyen módon előrevitte. Mihelyt világosan kirajzolódik egy történet vagy helyzet, döntsétek el, hogy rögtönöztök egy lezárást, vagy abbahagyjátok és megbeszélitek a játékot.

*Ezt a gyakorlatot kis csoportokban célszerű végezni.*

## **18. Ez a fülem**

*(koncentráció)*

Keress magadnak egy társat! A játék abból áll, hogy valamelyik testrészedre mutatta egy másik testrészed nevét kiáltod el. Például miközben azt mondod: „Ez a szemem”, az orrodra mutatsz. A társad erre a saját fülére mutat, s azt mondja: „Ez az orrom”. Ekkor te a kezedre mutatsz, s azt mondod: „Ez a fülem”. Mindig azt a testrészt kell megnevezned, amire a társad mutatott. Majd elváltak, hogy milyen sokáig bírjátok anélkül, hogy belezavarodnátok ebbe a különös kezem-lábam-fejem koordinációba...

## **19. Fonák szerepek**

*(szituációs játék)*

a) Ezek a gyakorlatok lehetnek *csak* szórakoztatóak, de az is előfordulhat, hogy mélyebb, komolyabb interakciókhoz vezetnek. Az alábbi helyzetekben az a különös, hogy az adott szerepben mindig van valami szokatlan, „nem odaillő”. Válassz partnert és dolgozzátok fel a helyzeteket úgy, hogy arányosan osztjátok el a „fonák” szerepeket:

- apa/anya, aki kénytelen pénzt kérni fiától/lányától;
- tanár, akiről kiderül, hogy puskázott egy nyilvános vizsgán;
- rendőr, aki összeomlik, és sírva fakad, amikor letartóztat valakit;

- hajóskapitány, aki tengeribeteg lesz;
  - bíró, akit áruházi lopáson érnek;
  - katona, aki nem hajlandó harcolni;
  - orvos, aki folyton panaszkodik, hogy valami baja van;
  - diák, aki sokkal többet tud tanáránál.
- b) Kis csoportokban dolgozzátok fel a helyzeteket úgy, hogy további szereplőkkel bővítsétek a jeleneteket!

*Ezt a gyakorlatot kis csoportokban célszerű végezni.*

## **20. Guberáló**

*(szituációs játék, kommunikáció testnyelven)*

- Végy fel egy kis dobozt! Fordítsd el a kombinációs zárat, vagy pattintsd fel a lakatot! Van benne valami? Tedd a dobozt a zsákba, amelyben a guberált javaidat hurcolászod!
- Emelj ki egy széles szájú üvegedényt, amelynek teteje is van! Az óramutató járásával ellentétes irányban próbáld lecsavarni a tetejét, nagy erővel, de óvatosan, nehogy az edény megsérüljön! Na, végre! Pfuj, micsoda bűz! Az óramutató járásával megegyező irányban csavard vissza gyorsan a tetőt, s hajítsd el az edényt!
- Emelj ki egy palackot! Még mindig van benne folyadék. Nagy erővel húzd ki a dugót! A halomból vegyél ki egy poharat, fújd le róla a port (köhögés), és tölts! Töltés közben tartsd a poharat egy kicsit lejjebb. Csettintés, amikor megtelt. Igyál!
- Húzzál ki egy átázott takarót! Tekerd össze és csavard ki! A takaró most már sokkal könnyebb. Hajtsd össze, és rakd a zsákodba! Folytasd a kincskeresést, amíg a zsákod színültig meg nem telik, aztán vedd a válladra, és cipeld el a bűvőhelyedre!

*Ezt a gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat.*

Ajánljuk a következő könyvet:

*Játékkönyv.* Kerekasztal Színházi Nevelési Központ – Marczibányi Téri Művelődési Központ, 2002.  
Szerk.: Kaposi László

*Válogatták: az ELTE BTK magyar szakos hallgatói*

## Helyesírási gyakorlatok

**Az idegen szavak helyesírása**  
Összeállította: Berta Zsuzsanna

### 1. Éneklő szavak

Hallgassatok meg egy dalt! Pótoljátok a hiányzó idegen szavakat a dalszövegben mai helyesírással!

#### Emil Rulez: Bell

A múlt század végén egy fránya amerikai,  
Bizonyos Bell, egy készüléket talált fel.  
A találmány híre bejárta a nagy világot,  
S azóta minden polgári családba telefon kell.

Mert hiszen micsoda érzés, mikor Márti néni,  
Celldömlökön, a fotólyben ülve, kanári mellett beszél,  
És hangját mégis hallhatod.  
Lássuk be, kérem, hogy az .....,  
versenyezni végképp nem lehet.

A postások szomorúan .....,  
Hogy ritkábbak lettek a levelek,  
Hiszen sürgős .....  
Telefonon közölni jobban lehet.  
Az úri közönség hóbortja lázasan tombolt,  
S divattá lett a telefonőrület.

Pár hét múltán a férjek rádöbrentek,  
Mire jó még a Bell-féle készülék:

Ha volna kedve ..... rajtakapni asszonyát,  
Ha üzleti úton otthonától messze-messze jár, s talán  
A csábító épp most csókolja nője habnyakát,  
Csak tárcsázza .....számát.

Segít a múlt század végi fránya amerikai,  
Bizonyos Colt, aki a ..... atyja volt.

Segít a múlt század végi fránya amerikai,  
Bizonyos Bell. (Bell-Bell-Bell)  
Bizonyos Bell. (Bell-Bell-Bell) ...

**Megoldás:** *elektronikával, konstataáltak, információkat, in flagranti, apartmanja, revolver*



## 2. Magánhangzók

- Húzzatok kártyákat! A kártyákon idegen szavakat vagy magyar megfelelőiket olvashatjátok. Párosítsátok az idegen szavakat a magyar megfelelőikkel! Tegyétek fel az idegen szavakat a táblára két oszlopba! (a magánhangzó időtartama szerint)
- Másoljátok le a táblán levő szavakat csoportosítva a füzetbe! Közben próbáljátok megjegyezni a leírt szavak helyesírását!

### A kártyán olvasható szavak:

*névtelen, jóhiszemű, illatszer, szilárd, szerelőhelyiség, emelvény, némajáték, szókép, anonim, metafora, naiv, pantomim, parfüm, stabil, szerviz, tribün,*

*teljesen, kezdő, fokozott, hangszer, filmfelvétel, hétvége, mutatóanyag, döntőbizottság, abszolút, amatőr, intenzív, pianínó, videó, víkend, zsonglőr, zsűri*

## 3. Szócsaládok

- Írjátok le a szócsaládok mellé a hosszú magánhangzós családfőt! Karikázzátok be a képzőket a rövid magánhangzós szavakban!

\_\_\_\_\_ *turista, turizmus, turisztika*

\_\_\_\_\_ *harmonikus, harmonizál, harmonika*

\_\_\_\_\_ *szimbolikus, szimbolizmus, szimbolista, szimbolizál*

**Megoldás:** *túra, harmónia, szimbólum*

- Gyűjtsetek rövid magánhangzós családtagokat a megadott családfők mellé!

*irónia, típus, paródia*

**Megoldás:** *ironikus, ironizál, tipikus, tipizál, parodizál, parodista, parodisztikus* stb.

- Fogalmazzátok meg a feladat tanulságát, vagyis a helyesírási szabályt!
- Ellenőrizzük közösen! Nyissátok ki a szabályzatot a 206. szabálypontnál! Figyeljete arra, mi az új információ a szabályban!

**Megoldás:** Vannak kivételes szavak, amelyekben nem rövidül meg a magánhangzó a képzett alakokban sem. Pl. *akadémikus, esztétikus*

## 4. Mássalhangzók

- Olvassátok el némán a szavakat! Tegyetek felkiáltójelet a mellé a szó mellé, amelyiknek nem ismeritek a jelentését! Beszéljétek meg, mit jelentenek a megjelölt szavak!

Hosszú mássalhangzóval írandó szavak

*affektál, akkord, akvarell, amulett, arrogáns, asszisztens, attrakció, bagatell, ballon, bross, desztillált, ellipszis, frottír, intelligens, korrepetál, korrupt, masszíroz, mediterrán, milliárd, szuggerál, trappista*

Rövid mássalhangzóval írandó szavak

*artikuláció, autogram, biliárd, briliáns, brosúra, buldog, cipzár, civilizáció, fitness, kabinet, konkurens, mamut, miliő, okuláré, panel, paníroz, paralel, pudíng, rafinált, szuperál, ventilátor*

- Alkossatok párban egy-két humoros mondatot a megadott szavakból! A mondatok ne legyenek hosszabbak 4 szónál (a névelőket és a névutókat nem beleszámítva)!
- Olvassátok fel a legviccesebb mondatokat! Néhányat írjatok fel a táblára!

d) Másoljátok le a mondatokat a füzetbe!

**Házi feladat:** megtanulni, memorizálni a mondatokat, további elküldeni ímélben az összes mondatot. A legviccesebbeket kitesszük a falújságra.

### 5. Magyarosan

- a) Olvassátok fel a szöveget! Mit vesztek észre benne? (A szövegben idegen szavak szerepelnek idegen helyesírással.)
- b) Dolgozzatok párokban! Írjátok a magyaros alakot az idegen szavak fölé! Segítségül használhatjátok a helyesírási szótárt.

*A nagyfi mindentől félt engem. Valahányszor meglátogatom, mindig megkérdezi, boxolok-e még. Én mindig elmondom, hogy judozom, és az nem ugyanaz. De ő akkor is félt.*

*Például ne igyok colat, csak juice-t, mert ő múltkor látta a tévében, hogy beledobtak a colaba egy mentholos cukorkát, és felrobbant. És ne menjek discoba se. Ezen kívül lehetőleg ne válasszak olyan szakmát, mint a gangster vagy a manager, mert a doctor szerint ezek nagyon sok stressz-szel járnak. Szerinte lehetnék például zenész, és játsszak inkább jazzt.*

*Elhatároztam, hogy beavatom a nagyit az életembe, hogy lássa, nem kell féltenie. Egyik délután, amikor nálunk volt, megmutattam neki, hogyan vezetem a jeepet. Azóta a garage közelébe se mehetek...*

**Megoldás:** *bokszolok-e, dzsúdózom, kólát, dzsúszt, mentolos, diszkóba, gengszter, menedzser, doktor, stresszel, dzsesszt, dzsipet, garázs*

### Összefoglalás

Csukjátok be a szemeteket, és gondoljátok azoknak a szavaknak az írásképe, amelyekkel ma dolgoztunk!

- Mondjátok rövid magánhangzós szavakat!
- Mondjátok hosszú magánhangzós szavakat!
- Mondjátok rövid mássalhangzós szavakat!
- Mondjátok hosszú mássalhangzós szavakat!